

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAKSI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.5. Metodologi	4
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian GIS (Geographic Information System)	7
2.2. Pengertian Android	8
2.3. Pengertian <i>The Dalvik Virtual Machine (DVM)</i>	8
2.4. Pengertian Android SDK	9
2.5. Pengertian <i>Android Developer Tools</i>	10
2.6. Pengertian Google APIs Add On	13

2.7. Pengertian Eclipse IDE Java	14
2.8. Pengertian Android Developer Tools	14
2.9. Pengertian GPS	14
2.10. Pengertian Google Maps	15
2.11. Pengertian XML	15
2.12. Pengertian Java	16
2.13. UML	17

BAB III OBYEK WISATA KOTA MADIUN

3.1. Sejarah Kota Madiun	29
3.2. Obyek Wisata di Kota Madiun	30
3.2.1. Dumilah Park	31
3.2.2. Monumen Kresek	31
3.2.3. Taman Rekreasi Umbul	32
3.2.4. Air Terjun Seweru	33
3.2.5. Telaga Ngebel-Ponorogo	33
3.2.6. Waduk Widas	35
3.2.7. Telaga Sarangan	36
3.2.8. Cemoro Sewu dan Gunung Lawu	37
3.2.9. Tawangmangu	38
3.2.10. Obyek Wisata di Pacitan	39

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

4.1. Deskripsi Sistem Aplikasi	42
4.2. Analisis Kebutuhan Sistem	42
4.3. Pengembangan Sistem / Perancangan Aplikasi	43
4.3.1. <i>Usecase Diagram</i>	45
4.3.2. <i>Class Diagram</i>	45

4.3.3.	<i>Sequence Diagram</i>	46
4.3.4.	<i>Statechart Diagram</i>	47
4.3.5.	<i>Activity Diagram</i>	48
4.3.6.	<i>Collaboration Diagram</i>	49
4.3.7.	<i>Deployment Diagram</i>	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP